no. 388
1990年 9/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
SEPTEMBER 15, 1990

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18－2（若杉ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円（送料共、消費税込）

セガ社、32ビットCPUを使用した業務用基板

「システム32」開発

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、業務用TVゲーム機としては世界初の32ビットCPUを搭載したシステム基板「システム32」を開発したことを、八月二十四日付で正式発表した。

32ビット機の開発について、同社では「家庭用16ビット機との差別化を図るため二年前から開発を進めてきた」としており、同社家庭用16ビット機「メガドライブ」を八八年に出すと同時に、「やはり業務用はその上を」ということで32ビット機の開発に着手したとのこと。また任天堂の16ビット機「スーパーファミコン」が十一月発売となり、今後家庭用も16ビット機が主流になると見られることから、セガ社では他社に先駆けてこの時期に発表したもの。

「システム32」は、メインCPUに日本電気製の32ビットMPU（超小型演算処理装置、16メガヘルツ動作）、サウンド専用に8ビットCPU（8メガヘルツ動作）を使用し、六個のゲートアレー（約十万ゲート）で構成されたカスタムLSIを採用。基板はメイン基板とROM基板の二枚から成り、ROM基板の交換により新ソフトを供給する。メモリー部分では125メガビットのROMと8メガビットのRAMが使用されている。

機能面では画像処理能力が大幅にアップし、画面の一部分のみスクロールさせるウィンドウ機能、画面を徐々に暗く（明るく）するフェイドアウト／イン機能、ぼかしや半透明の表現機能などもあり、16ビット機では計算が追いつかなかった複雑な描写が可能となった。

このほか画面は八面で構成され、うちスクロール面が四面（拡大、縮小可能な二面を含む）ある。一画面中に動かせるキャラクターは最大八千個。色数は三万二千色中一万六千色を同時発色できる。サウンド面は十二種類の音色（FM音）と十種類の音声や擬音（PC音）が出せる。これらの機能を総合すると「システム32」は、16ビットCPUの同社「システム18」に比べ五倍以上の能力を持つことになる。

ソフトについては、年末完成をめどにドライブゲームを開発中とのことで、発売は来年一月頃になる見込み。なお同システムはミディ型などのTVゲーム機用とともに、体感ゲーム機にも搭載し、ROM基板交換方式で展開していく方針で、現在開発が進められている。同社では第28回AMショーにはソフトが間に合わないため、同システム基板を展示し、機能面などを紹介するにとどまることになっている。

セガ社「システム32」基板

「技術上の基準」一部改正

すべての電気用品について

雑音測定は全面変更に

JAMMAは関連分12項目で資料配布

JAMMAの電気用品取締法対策委員会（古川純一郎委員長）は、「電気用品の技術上の基準」一部改正を受け、AM業界関連分についてまとめあげ、JAMMAはこれに資料を添付し、八月十七日付で会員に配布した。

「電気用品の技術上の基準」は電気用品取締法第二十条第一号で、これに適合しないと甲種電気用品として認可できないとするもので、通産省の省令で定められてきた。この「技術上の基準」は昭和三十七年八月の制定以来、これまで一部改正がしばしば行なわれてきているが、AM機の製造に関係が深い「別表第八」についてこのほど大幅な見直し作業を終え、七月十七日に公布された。

甲種電気用品としてのAM機は、「別表第八」で示される技術上の基準に適合している場合、型式認可が得られることになるので、その「技術上の基準」が改正されたことは、型式認可を申請するメーカーにとっては大きな意味がある。

今回の「技術上の基準」を一部改正する省令は、官報でも四十ページにわたるほどの分量で、このためJAMMAの電気用品取締法対策委員会は、「主な改正点」として要点のみを十二項目にまとめた。しかし、これら十二項目以外にも関連する改正点がありうるので、改正後の解説書（今秋、㈳日本電気協会から発行予定）を参照するよう呼びかけている。

JAMMA・電取委がまとめた「主な改正点」の内容は次のとおりで、①から⑤までは七月十七日に施行されており、⑥から⑪までは平成三年一月十六日に、⑫は三年七月十七日にそれぞれ施行されることになっている。

① 導電材料はこれまで銅または銅合金に限られていたが、刃または刃受けについては従来どおりとし、それ以外の部分については銅、銅合金のほかステンレス鋼など使用できるようになった。

② アース用端子ねじの材料は、これまで銅または銅合金とする規定だったが、「十分な機械的強度を有するさび難いもの」に変わった。

③ アース線のアース表示は、従来アース線自体または容易に消えない方法での表示に限られていたが、さらに「緑と黄の配色を施した電線」の表示も可能になった。

④ ブラウン管の保護および機械的強度試験の方法が変更になり、そのため従来ブラウン管は三個提出していたが、十二個提出することになった（登録試験を受けたブラウン管使用の場合は提出不必要）。

⑤ 電圧変動による運転機能の試験は、これまで電動機（モーター）内蔵機器だけを対象にしていたが、すべての電気用品に対象を拡大した。

⑥ ブラウン管の付属品であるアノードキャップ、被覆電線、印刷回路用積層板などについて、難燃性が強化された。

⑦ 可動部に接続する内部配線について新たに、素線の断線率（五秒ごとに折曲げ千回）を三〇％以下とするなどの規定を加えた。

⑧ ブラウン管に伴う被覆電線について、尖頭電圧が二千五百ボルト以上の回路で使われる場合の、耐絶縁性試験が追加された。

⑨ ブラウン管に伴うフライバック変圧器とその保持部分について、難燃性が強化された。

⑩ 同様にフライバック変圧器とその保持部分について、アークによる炎の延焼からの保護が追加された。

⑪ 定格入力電圧または定格周波数を切り換える構造の「二重定格」機器について新たに規定、「不用意な切り換えができない構造であること」など定めた。

⑫ 雑音の測定方法が全面変更となるとともに、すべての電気用品が測定の対象となった。TVゲーム機などの「デジタル技術応用機器」については「シスプル22」という新たな方法で測定。さらに「商工業地域でのみ使用できる」旨の表示が行なわれることになった。「デジタル技術用機器」以外の電気用品については、新たに「吸収クランプ法」という方法で測定する。

硬貨作動式「ボウリンゴ」

カプコンに独占販売権

日本ではAMショーで初めて披露する

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）はこのほど、カナダのメンデス社製硬貨作動式（コインオプ）ボウリング機「ボウリンゴ」の日本での独占的販売権を得たことを明らかにした。「ボウリンゴ」は第28回AMショーのカプコン・ブースで、日本で初めて披露される予定だが、販売計画などは未定とのこと。

「ボウリンゴ」は通常のボウリング設備を小型化し、硬貨作動式にしたもので、スコアは自動的に表示される。これはベルギーの有力オペレータ、ベルギアン・アミューズメント社（本社アントワープ、ヘンリー・グラント社長）が使っていた四〇年代の米国ユナイテッド社製「ボウレラマ」の後継機として、同社が企画、ボウリング設備メーカーのメンデス社に製造依頼して完成したもの。ベルギーでの稼動実績がよいことから、世界的に販売することになった。

この総発売元はベルギアン・アミューズメント社で、英国ではDMD社、西独ではガーゼルマングループ、日本ではカプコン、米国ではカプコンUSA社がそれぞれ発売元になっている。カプコンでは「ボウリンゴ」の販売に関する契約を三月ごろ結んだと説明している。

「ボウリンゴ」は一セット二レーンで、何セットか組み合わせてオペレートする。日本では最近ロケーションの大型化が進んでいること、またボウリング人気が高まっていることなどから、十分市場性があるとカプコンでは見ている。米国では八月十一日、カプコンUSA社がディストリビューター会合で同機を披露している。

写真は「ボウリンゴ」の設置例から

産業振興めざす「ソフトワールド」

AM区画特設

FC、MDなどコーナー別も

各種のコンピューターソフトと関連機器を集めた「ソフトワールド90」が八月二一五日、千葉の幕張メッセ（第八ホール）で開かれ、セガ社、ナムコ、コナミなどが出展、家庭TVゲーム機用のソフトを展示した。この展示会は千葉県、千葉県工業技術振興センター、日本パソコンソフトウェア協会が共催した。

千葉県ではソフトウェア産業の導入、育成を目的に八八年から船橋市で「ワールドソフトウェア」を開催してきており、今回は会場を幕張メッセに移すとともにハードウェアなど加えた。この展示会にはソフトメーカー約五十社を含む約六十社が出展。とくに家庭用TVゲームソフトの出展社を集めたAMゾーンを設けたが、これはコンピューターについて素人でも分かるものとして主催者側が出展社に参加を呼びかけ実現した——とされている。

会場の約四分の一を占めるAMゾーンには、ファミコン、メガドライブ、PCエンジンその他の三つのコーナーが設けられ、ソフトメーカー各社がそれぞれ新作ソフトを展示した。こうしたコーナー別展示は、これが初めてと見られている。

ファミコンコーナーには、コナミ、ナムコ、サン電子など八社が参加した。メガドライブコーナーでは、セガ社、ナムコ、サン電子、シグマ商事など七社が出展、またPCエンジンコーナーにはナムコ、サン電子など四社が出展した。

このほかコナミは独自に小間を設け、ゲームボーイ用ソフト「TMNT」（タートルズ）を展示して盛り上げた。

「ソフトワールド90」にて、コナミ（上）とセガ社の小間のようす

AMイベント「東京ルーフ」

9月14日から

東京・汐留駅跡で九月十四日から約十ヵ月間、都市型遊園地をめざすイベント「東京ルーフ」が開催される。

この催しにはセガ社が参加、「スーパーサーキット」、「R−360」を展開するほか、三菱重工による空中遊泳「スペースダイビング」などの遊園施設が初公開される予定となっている。

横浜MM21内に泉陽の

コスモワールドが完成

世界一の大観覧車を中心に12機種で構成

横浜MM21の高木文雄社長

帆船日本丸記念財団の吉野潤副理事長

横浜市港湾局の北村亘局長

「コスモクロック21」がギネスブックに認定されたことを披露する泉陽の山田三郎社長（上）と同機のようす

泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）では、横浜市内のみなとみらい21（MM21）地区にある日本丸メモリアルパーク内に遊園地「よこはまコスモワールド」の建設を進めてきたが、このほど完成したのに伴い、八月十日、関係者約百名を招いて完成披露した。

この遊園地は、昨年MM21地区で開催された横浜博（YES89）に同社が出展参加した遊園地ゾーン「コスモワールド」の遊園施設の一部を、大観覧車「コスモクロック21」の設置されている日本丸メモリアルパーク内に移設し、新規オープンしたもの。約九千平方㍍の敷地に十二種類の遊園施設があり、八月十日に営業を開始した。

完成披露の当日は、台風十一号の接近で風雨が強く、テープカットと試乗会は中止となった。披露会は日本丸メモリアルパーク内の訓練センターで行なわれた。

挨拶に立った山田社長は、「横浜博の終了後、大観覧車を残してほしいという要望が多かったと聞いている。横浜市をはじめ、MM21、メモリアルパーク、市港湾局などの理解と支援により、新しく遊園地コスモワールドを作ることができたことに改めて感謝する。MM21およびウォーターフロントの発展の一助となるよう全力をあげ、頑張りたい」と述べた。この中で山田社長は、観覧車「コスモクロック21」が世界最高の観覧車として、ギネスブックに認定されたことを披露した。

来ひん挨拶では、横浜MM21の高木文雄社長が「コスモワールドは単なる遊園地でなく、MM21ににぎわいを呼び起こす大きなモニュメントになる、と確信する」と述べた。また帆船日本丸記念財団の吉野潤副理事長は「遊の核となるコスモワールドの完成を待ち望んできた。当地の船の科学館との共存共栄を期待している」と述べた。

乾杯の音頭は、工事を担当した五洋建設の仲本益満常務が行ない、中締めで市港湾局の北村亘局長が「安全で、MM21に活気を招くように運営してほしい」と述べた（遊園地「よこはまコスモワールド」については追って詳報の予定）。

跡を絶たない遊技機賭博犯

今年度版「警察白書」が指摘

いぜんAM業界の環境は悪化

警察庁は八月七日、「平成二年版警察白書」を閣議に報告、同白書は十日付で発売されたが、それによると新風営法が六十年二月に施行されて五年経つが、ゲーム喫茶などでの遊技機賭博が跡を絶たないことが指摘されている。これはAM業界を取り巻く環境が悪化の一途をたどっていることを意味しており、関係者は事態を憂慮している。

今回の白書ではまず、「風俗環境の浄化活動の推進」（前回は「風俗営業等の現況」という表題だった）として、次のように記述している。

——警察では、国民の良好な社会生活環境の形成を図るため、風俗事犯の取締りとともに、風俗環境の浄化のための指導に力を入れている。特に風俗営業については、国民に健全な娯楽の機会を与える営業であるとして、健全化に努めている。この結果、強引な客引き、料金等をめぐるトラブル、卑猥な看板等が減少して、風俗環境の浄化が進んできている。

しかし、その一方で、無許可風俗営業事犯、年少者に客の接待等をさせる事犯、外国人女性が関与する風俗関係事犯、デートクラブやテレホンクラブ等を舞台とした売春事犯、ゲーム喫茶等における遊技機使用の賭博事犯等が跡を絶たないほか、このような風俗事犯への暴力団の介入等、看過できない事案も依然として発生しており、警察では、引き続きこれらの悪質事犯に重点を置いた指導、取締りを行っている。

次に「ア 風俗営業の健全化」として、次のように記述している。

(ア) 風俗営業の状況

最近五年間の料飲関係営業等（風営適正化法第二条第一項第一号―第六号）の営業所数の推移は、**表5−5**（略）のとおりである。

平成元年の違反態様別検挙状況は、**図5−5**（略）のとおりであり、風営適正化法が施行された昭和六十年以降一貫して減少している。

また、遊技場営業（風営適正化法第二条第一項第七号、第八号）の営業所数の推移は、**表5−6**のとおりで、ぱちんこ屋の営業所数は五十六年以降増加を続けているが、まあじゃん屋及びゲームセンター等の営業所数は減少傾向にある。

平成元年の違反態様別検挙状況は、**図5−6**のとおりである。

検挙事犯の中では、ゲーム機を使用した賭博事犯が最も多い。これらの事犯については、暴力団が関与している事例がみられるほか、その手口が悪質、巧妙化していることから、引き続き取締りを強化することとしている。

〔事例〕 喫茶店経営者（37）らは、マンションの一室にポーカーゲーム機を設置し、同室入口に監視カメラや見張りを付けて、ゲーム機賭博を行っていた。六月、同経営者ら六人を常習賭博で、客五人を単純賭博で検挙（鹿児島）

図5−6 風俗営業（遊技場営業）の違反態様別検挙状況（平成元年）

「平成２年版警察白書」から

表5−6 風俗営業（遊技場営業）の営業所数の推移（昭和60〜平成元年）

区分＼年次	60	61	62	63	元
総数（軒）	89,030	88,906	87,538	84,621	81,599
第7号営業	43,774	43,357	43,152	42,269	42,116
まあじゃん屋	29,445	28,599	27,809	26,543	25,768
ぱちんこ屋	13,524	13,969	14,478	14,864	15,415
その他	805	789	865	862	933
第8号営業（ゲームセンター）	45,256	45,549 (26,573)	44,386 (25,435)	42,352 (23,616)	39,483 (21,929)

注）第8号営業の（ ）数は、許可を受けた営業所数で内数。

(イ) 風俗営業の健全化

風俗営業は、適正な営業が行われれば、国民に健全な社交と憩いの場を与える営業であるので、警察としては、風俗営業者による自主的な健全化のための活動を支援するとともに、風俗営業の健全化のための施策を積極的に推進している。

とりわけ、ぱちんこ屋営業については、多くのファンを有する大衆娯楽として近年急速に成長しているものの、その裏面では暴力団の関与等の健全化を阻害する要因が根強く残っているため、健全化のための諸施策を強力に推進している。例えば、業界の健全化に資するとの観点からぱちんこの玉貸しに使用する全国共通プリペイドカードの導入について、必要な指導を行っている。また、客に提供された賞品は、いわゆる景品買取所で換金されることが常態化しているが、一部の地域においては、暴力団がこの景品買取所に深く関与しており、また、暴力団が営業者からみかじめ料等の名目で金銭を徴収する例も少なくないことから、暴力団排除のための指導と取締りを強化している。

（以下は「イ 風俗関連営業の状況」、「ウ 深夜飲食店営業の状況」と続く）。

以上のうち、「八号営業」の営業所数は、警察許可を得たものと、いわゆる「一〇％未満」基準などで警察許可を得ていないものの合計を主としている。これらの営業所数には、後に遊技機賭博で摘発されることになる営業所が含まれている。

「ゲームセンター等における賭博事犯の検挙状況」について、今回の白書は平成元年中の検挙件数（八百六件）としか示していない。この検挙件数は、前年の千五件に比べ一九・八％の減少で、しかも新風営法施行以来初めての減少となったのが注目される。

同庁・保安課によると平成元年中（一―十二月）に遊技機賭博で、七百九十六の営業所で四千八百七十五人検挙し、遊技機六千二百八十七台と賭金約三億七千万円を押収しており、これらは前年に比べいずれも減少している。うち「八号営業」の警察許可を得た営業所で検挙されたのは、二百十二件、二百十二営業所、千三百八十人などとなっており、検挙した約四分の一が警察許可を得ていたことになる。

検挙された営業所のうち五百八十四軒は、警察許可を得ていなかったことになるが、無許可営業の検挙数は百二件にとどまっており、新風営法の適用の矛盾点のひとつを示している。数は今回減少したが、摘発を免れている違法営業所はいぜん多くあるとされており、問題点は多く残されている。

押収機種など遊技機賭博の実態を分析するとともに、風営許可対象（規制対象）となる遊技設備の指定範囲を絞り込むことができるか——などの調査、研究が必要と見られているが、目下のところ進展はない。

今回の白書のうち、「(イ)風俗営業の健全化」は、これまでになかった項目で、今回かなりの行数をさいた。うちパチンコなどの「七号営業」で、賞品が換金されるのは新風営法の趣旨からして違法であるが、これらについて「常態化している」と記述したのは注目される。

セガ社「ゲームギア」

10月6日発売に

周辺機器の価格も明らかに

セガ社のカラー液晶「ゲームギア」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は同社ハンドヘルド・カラー液晶のTVゲーム機「ゲームギア」について、当初九月発売としていたのを十月六日発売とした上で、改めて発売計画を明らかにした。これは「東京おもちゃショー90」などでの評価を得て計画を詰めたもの。

基本的には前回（本紙第379号既報）と同じだが、今回は周辺機器とその価格が明らかになった。うちACアダプターは千五百円、AVケーブルは千円（以上は本体と同時発売）、TVチューナーパックは一万二千八百円などとなっている。これらは日電HEのカラー液晶機の発売計画が未定なので、とくに重要な意味を持っている。

ソフト開発はセガ社とサードパーティーによるが、後者は前回発表時九社となっていたのが五社増え、十四社となった。加わったのはGENKI、㈱タイトー、㈱トレコ、㈱フェイス、㈱リバーヒルソフト。年内にセガ社九作、サードパーティー七作が発売される予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

（8月11日〜26日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

八月十三日＝「遊戯装置及び遊戯装置用安全構造体」、サットクリフ・グループ社（イギリス）2−203887、1−46694。

八月二十日＝「カードゲーム機」、㈲サンワイズ（東京）、2−209183(請)、1−28269。

八月二十四日＝「ウォータースライダーの滑降路」、㈱シラトリ（静岡）、2−213375、1−33316。

マーケティング部会

部会長新旧交代

7月に「花博」施設を見学

JAMMAのマーケティング部会は七月三日に大阪の「花博」会場内で第十一回会合を、また八月三日に東京・永田町のTBRビルで第十二回会合を開き、その間に第六回理事会で部会長が川楠俊太郎氏から菱川文博氏に代った。

第十一回会合は、「花博」のAMゾーンを現地視察するもの。会場内のレストランで昼食をともにしたほか、それぞれ各種遊園施設を視察したが、雨のため十分に見て回れなかったのが残念という声が聞かれた。

第十二回会合ではまず部会長の新旧交代が披露された。川楠氏は、「これまでの活動は十分とは言えないが、新しい部会長のもとでさらに発展するよう期待している。JAMMAとしてどうしたらAMマシンを楽しいものにできるか、また業界の発展にどうつなげるかを研究してほしい」と述べた。

菱川氏は、「部会員の構成はメーカー、メーカー兼オペレーター、ディストリビューターなどと立場が異なるので、意見をひとつにまとめるのは難しいと思われるが、競争しつつ共存していくため、互いに意見を述べ合い勉強することには意義があると思う」と述べた。

会議はコナミ工業の妹尾敏夫国内事業部長の司会で進められ、まず前回の「花博」AMゾーン視察について意見交換した。とくにナムコの「ギャラクシアン3」、「ドルアーガの塔」、カーニバルコーナーについて評価する意見が相次いだ。セガ社の小形武徳常務は、「スペースワールド」を引き合いに出し、楽しみながら学ぶ(エデュ・エンタテイメント)をコンセプトにしているのが重要だと説明、「花博」はイベントという位置付けの中にあると指摘している。

同部会では今後、こうしたAM施設の視察を活動に加える、との方針を確認した。以上のほか各社の新製品情報など披露し合った。

写真はマーケティング部会の、上は第11回会合、下は第12回会合にて

SNK「NEO・GEO」を

米国ソフト展に

レンタル業者が関心示す

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)はこのほど、同社「NEO・GEO」を米国のビデオソフト展に出品、米国の家庭用市場へ進出する準備を整えつつある。業務用市場では同社子会社のSNK・オブ・アメリカ社(本社カリフォルニア州サニーベイル、ポール・ジェイコブ社長)が順調に展開を進めており、家庭用のマーケティングが次第に焦点になっているもの。

米国のビデオソフト展は、ビデオ・ソフトウェア・ディーラーズ・アソシエーション(VSDA)が毎年開催しているもので、今年は八月五―八日、ラスベガスのヒルトンホテルで開かれた。このショーには主としてビデオテープ化されたビデオソフトを中心に、家庭用TVゲームソフトもいくつか出品された。来場者にはビデオのレンタル業者が多数含まれている。

SNKはこのショーで「NEO・GEO」の家庭用をレンタル業者向けに、また業務用を参考に出品したところ、家庭用と業務用ともにレンタル業者の関心が高かったことから、レンタル分野を含めた家庭用市場向けに新たにもうひとつ米国子会社を設立する必要が生まれた、としている。このため今秋にも家庭用子会社が発足する予定となった。

同ショーには、アタリゲームズ社の家庭用子会社、テンゲン社(本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長)も出展し、「NES」、「ジェネシス」用などのゲームソフトを出品、レンタル分野への進出をアピールした。

米国のビデオソフト展に「NEO・GEO」を出品したSNKの小間

JAMMA健娯委

例外承認手続き

シグマ商事は89年6月分から

JAMMAの健全娯楽推進委員会(金沢義秋委員長)は八月七日、東京・永田町のTBRビルで第五十三回会合を開き、JAMMAが定めたギャンブル機の「機械基準」の例外承認手続きを行なった。同会合は、金沢氏が委員長に就任して初めて開かれたものだが、事情により同氏は欠席、これまでのメンバーで議事を進めた。

例外承認手続きはシグマ商事、セガ社、タイトーがそれぞれ提出していた「適用除外申請」に基づき行なわれた。うちシグマ商事は今年七月十日に再入会しており、八九年六月から九〇年七月までの間に販売されたものについて、改めて追認手続きを行なうことが理事会で決まっていた。

この期間中シグマ商事が販売したのは、十七機種、三千二百九十二台で、同社はこれらすべての販売先を把握している、と説明した。機種のタイプ別ではダービーが三百六十五台、スロットマシンが千二百十七台、TVポーカーが千六百二十四台などとなっている。

これらについて台数の多いTVポーカー、スロットマシンの詳しい内わけなど、次回会合までに報告することにし、申請分を承認した。なおこれらの機械は㈱シグマが製造、シグマ商事がシグマから仕入れて販売しているとされており、シグマの営業使用分はどうなるのか、という疑問が残っている。

以上のほか販売を予定しているシグマ商事の十機種、五百四十一台、セガ社のスロットマシン百台、タイトーの「エメラルドホール」六十五台とTVカード「ペアレントジャック」百台については、それぞれ申請どおり承認された。

SNK、東京の営業本部開設を機に

ソフト最新版披露

新たに「マージャン学校」も

SNK「営業本部」外観(東京)

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)は東京・蒲田に「営業本部」を開設、八月二日から同本部での業務を開始したが、それに伴い関係業者を招き同本部を披露した。

同本部は六階建のビルの五階まで(約五百二十平方メートル)を使用。一階は「NEO・GEO」ショップ兼ショールーム、二階が営業本部、三階が本部長室、四階が広報部、五階が社長室となっている。

この日は「NEO・GEO」用の新作ソフトとして「スーパースパイ」、「サイバーリップ」、サードパーティーによる初の「マージャン学校―皆様のおかげです」の、それぞれ最新版を披露した。

井川真一営業本部長は「ネオジオの市場は、東京と大阪では七対三ぐらいの差があるのに、これまでの販売台数の比率は逆だった。営業本部の開設で東京地区での販売態勢が整った」と語っている。

コナミ工業の異動

常務に上月景彦氏

開発部門担当に昇格

コナミ工業㈱(本社神戸、菱川文博社長)は八月二十三日、上月景彦氏を同日付で常務に昇格する役員異動を発表した。同氏は上月景正会長の実弟。常務のポストは八八年五月に佐々木正氏が退任して以来空席になっていた。上月景彦氏は開発部強化のため、開発部門全体を統括する。

常務開発担当(取締役開発一部長)上月景彦氏。

同氏は昭和十九年三月生まれ。三十七年に近大付属高卒、大和ミシン製造㈱入社。五十八年十二月にコナミ工業入社、五十九年五月から取締役。六十年四月に開発部長、六十二年九月にLSIデザインセンター部長、平成元年三月から開発一部長。

データイースト

福田秀男氏重役に

常勤監査役に内田忠雄氏

データイースト㈱(本社東京、福田哲夫社長)では六月二十九日の定時株主総会で、取締役を一名増やす役員異動を決めた。うち福田秀男氏は非常勤取締役で、米国子会社の経営連絡を担当している。

取締役(常勤監査役)福田秀男氏▽常勤監査役(監査役)内田忠雄氏▽監査役岩崎安展氏。

同社の現在の取締役は次のとおり。

代表取締役社長=福田哲夫氏。専務・管理担当=伊藤定彦氏。常務・開発担当=兼安時紀氏。

取締役・第一開発部長=神保宏司氏、同・第五開発部長=河合章博氏、同・社長室長=神原勝利氏、同・コインオップ営業部長兼業務部長=春原軌夫氏、同=福田秀男氏。

ナムコの10曲で

アポロンからゲーム音楽

㈱ナムコ(本社東京、真鍋正社長)の業務用TVゲーム音楽の中から十曲を厳選し、それぞれ新しいアレンジバージョンでまとめて収録したアルバム「THIS・IS・NAMCO(ジス・イズ・ナムコ)」が、アポロンから〃コンピュージック〃シリーズとして九月二十一日発売となる。

これは十曲すべてアレンジ版で収録されており、ナムコが監修し、ジャケットには中村雅哉会長を統括プロデューサーとした同社スタッフ名が〃レコーディング・スタッフ〃として記されている。またジャケットのイラストも同社のデザイン担当が新たに描いたものを採用。

収録曲名はTVゲームの機種名あるいはキャラクター名を織り交ぜたものになっているが、採用されたゲームは「パックマン」「ギャラガ88」「マッピー」「ゼビウス」「アサルト」など。ナムコのスタッフによる対談形式の解説、ステッカー付きでCD二千六百円、CT二千三百円(税込み)。

なおアレンジ担当者によると「ナムコのゲーム音楽はジャズ、ロック、クラシックなどあらゆる要素が採り入れられているので、幅広いアレンジができる」としている。

事務所移転

㈱サッポロユウキ=札幌市白石区米里一条二の十四の十四、☎(〇一一)八七三―二四九〇、徳岡勝社長。

社名変更

㈱サンエイ(旧・㈱三栄商会)=静岡県沼津市大岡上西耕地二八九五―二、☎(〇五五九)二三―四九〇〇、吉川正明社長。

論潮

カード社会

「カード社会」の代表例とされる米国では一般にプリペイドカードは存在しない。あるのは大手クレジット会社の発行するクレジットカードだ。たとえば空港にある公衆電話を使うにもクレジットカードは有効だし、航空機の中から電話をかけるにはクレジットカードが絶対に必要となる。

これらの料金は当然にも後払いであり、後に銀行口座から引き落とされる。事前に料金を支払うというプリペイドカードと、後払いのクレジットカードはまったくコンセプトが異なる。しかし、まったく同じものと考える傾向が日本では強い。

ところで、ロサンゼルス在住のビジネスマン、ジェームズ・ルシーロという人が、クレジットカードをカジノのスロットマシンで使えるようにするシステムを考案して話題になっている。詳しい仕組みは分からないが、このシステムを装備したスロットマシンに、クレジットカードを入れ、ギャンブルを楽しむそうである。その際これまでのようにコイン(硬貨または換金用メダル)をいちいち投入する必要がなくなる。客が勝った場合、コインは払い出されず、何らかの記録が示されるようである。客が負けた場合、その金額が銀行口座から引き落とされる。

ルシーロ氏はこの考案をスロットマシンの大手メーカーのひとつ、ITG社に売り込んでいると伝えられている。しかし、スロットマシンを設置営業するカジノ側は、現金を払い出さないスロットマシンでは客が満足しないのではないか、と疑問視している。

トラブルの原因となる現金を使わずカードで済まそうという、クレジットカード作動式スロットマシンシステムは、画期的な考案であるが、たぶん実際には使えないのではないか――と言われており、夢物語に終る可能性が強い。

日本の遊技機賭博ではどうなっているか、は取り締り当局である警察がよく調査していることと思われる。早く撲滅させてほしいものである。

新風営法と同施行条例に基づく　　再録

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの）を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。　（編集部）

地区／都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域(単位メートル)						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は 100m。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館についても同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設 10	図書館 50 児童施設 20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

第28回AMショー控え

JAMMA「電気用品取締法説明会」

円滑な認可と法遵守へ

ショー委員会、電取対策委員会

電気用品取締法説明会のようす。下の写真は左から講師の通産省資源エネルギー庁公益事業部電気用品室・元橋一之課長補佐、JAMMA電取対策委員会・古川純一郎委員長

JAMMAの第28回AMショー委員会（中村雅哉委員長）と電気用品取締法対策委員会（古川純一郎委員長）では八月八日、東京・霞が関の東海大学校友会館で、AMショーの出展社を対象に「電気用品取締法説明会」を開いた。

これは毎年AMショーを間近に控えたこの時期に、電取法遵守の徹底を図り、ショー運営を円滑にするという趣旨で開かれている恒例の説明会で、出展四十七社のうち三十社三十九名が参加した。

まず挨拶に立った古川委員長は「電取法をとり巻く問題には、電気器具による火災の予防、電波障害、国際規格との整合性と大きく三点あると思われる。その中でとくに当業界に関わる電波障害の問題については、数年前にTVゲーム機の電波が電車を止めたり、また工作機械が他の電波により突然動いて人身事故を起こしたことなどが発端となり、社会問題化したことがあるが、このほど電波雑音の基準も含めて電取法の省令が一部改正された。JAMMAではこの改正の審議機関に委員を派遣し協力してきた。各社においてはこの改正内容および電取法の趣旨をよく理解し、電取法上の問題が起きないように十分な技術的対応をお願いしたい。なお今回のAMショーでも会場で電取法に基づいて各出品機の検査を行なうが、これがスムーズに運ぶよう協力してほしい」と述べた。

この後、通産省資源エネルギー庁公益事業部電気用品室の元橋一之課長補佐を講師として、約三十分間講演が行なわれた。元橋講師は、同公益事業部長の諮問委員会である「電気用品安全検討会」がまとめた「電気用品安全確保対策の充実について（中間報告）」と、同報告に対する取り組み方をまとめた資料などを参加者に配布し、これら資料に基づいて電取法と同法による安全規制の充実に向けての課題、そして省令で定める「技術上の基準」の一部改正（別記事参照）の趣旨などについて説明した。

以下は、電取法に対する理解をさらに深めるため従来の説明会の内容も含めながら、同法の基本的事項および元橋講師の説明内容をまとめたもの。

電取法の趣旨、手続き　型式認可と表示の義務

電取法は不良な電気用品による火災や感電などの危険や雑音障害を防止することを目的として、電気用品の製造、輸入、販売、使用に関して法規制を加えるもの。

電気用品とは電気を使用して物の用に供する機械、器具などのことで、構造や使用方法の面でとくに危険や障害のおそれがあるものを「甲種電気用品」、それ以外のものを「乙種電気用品」として指定し区別しており、遊戯機械の多くは「甲種」となっている。

甲種電気用品を製造しようとする者は、所定の事業区分に従って通商産業大臣の登録（製造事業者登録）を受け、その製品について省令で定める型式の区分に従って認可を受けなければならない。

製造事業者登録の申請は、事業所の管轄区域の通商産業局または通商産業大臣に申請書を提出。その場合、省令で定める製造設備と検査設備を常設し、それら設備は所定の技術基準に適合していなければならない。これが適切と認められた事業者に登録証が交付される。ただし過去に違反があった事業者は一定期間、登録が受けられない。

型式の認可については、指定試験機関に製造しようとする電気用品の試験申請を行ない、型式区分による検査を受け、合格するとその合格証が貼付され、その試験機関で認可手続きを代行してくれる。

なお甲種電気用品の輸入業者は登録の義務はないが、販売しようとする輸入製品については同様の型式認可が必要となる。ただしその輸入製品が、すでに認可を得ている製品と同じ製造事業者のもので、型式区分も同一であれば、その確認を受けるだけでよいという〝みなし認可〟制度がある。

型式の区分は、消費電力や使用材料などいろいろな要素の違いで決められ、どれか一つの要素またはその区分が変われば、改めて型式認可が必要となる。遊戯機の型式は、▽91の交流電動機応用機械器具、▽94の光源応用機械器具、▽95の電子応用機械器具の三つの区分にほぼ入る（左ページ左下の表参照）。なお電取法は交流（AC）式の電気用品を対象としているため、機械本体を直流電源装置（ACアダプターなど）と接続したり、電池のみで使用する場合は、その機械本体は同法の対象外（直流電源装置のみ対象）となる。

指定試験機関は、▽91は㈶日本電気用品試験所（東京、名古屋、兵庫・尼崎）、▽94は㈶日本写真機光学機器検査協会（東京）、▽95は㈶機械電子検査検定協会（東京、大阪）がある。

製造事業者は型式認可を受けた製品についての検査義務、技術基準適合義務、表示義務が課せられる。これに違反すれば刑事責任の対象となる。ただし表示義務などについては改善命令が出され、この命令に従わない場合は刑事責任を問われることになる。

表示義務は、型式認可を受けた製品には販売する前に所定の様式による表示をしなければならないもので、甲種電気用品の場合は▽マーク、型式認可番号、製造（または輸入）事業者名（通産大臣の承認を得れば登録商標や略称も使える）を、表面の見やすい所に表示することになっている。

品目によっては定格電圧、定格電流、定格消費電力、定格周波数、定格時間、構造、屋外用か屋内用の用途などの表示も指定されている。

乙種電気用品についても〒マークなどの表示義務があるほか、技術基準の適合義務がある。また販売事業者にも▽、〒マークの確認が義務づけられており、表示のない製品の販売やリースは許されていない。

型式認可の有効期間は、電気用品の種類により政令で定められている。▽91、▽94、▽95など遊戯機関係は五年間となっており、その有効期間内に更新手続きをしなければ認可の効力が失われる。更新手続きは、有効期限までの一年以内に製造された製品を対象として行なわれ、再認可を受けた製品の認可番号は旧番号のままで、再び官報に告示される（10―11面にAM機の現在有効な型式認可番号の一覧を掲載）。

なお電取法では、展示会など特定の用途に使用される甲種電気用品の製造に限り、型式認可を省略するという例外承認の規定がある。これはAMショー出品用の機械などは、使用場所と期間、機種、台数を限定し、販売しないなどの条件付きで、通産大臣の承認を得れば、型式認可を受けなくてもその限定台数分の製造および出品ができるというもの。

例外承認の申請については、製造事業者登録の年月日、登録番号、登録を受けた事業区分、甲種電気用品の品名、構造、材質、性能、その用途および製造予定数量、事業所の名称と所在地などを、通産大臣に提出する。これはあくまで例外の承認なので、その製品を販売するには当然、型式認可を受けなければならない。

ただし輸入事業者が輸入した製品をAMショーに出品する場合は、販売を目的としない限り型式認可も例外承認も受ける義務はない、ということになっている。

技術基準の大幅見直し　米欧との整合性を検討

さて、七月十七日公布された「技術上の基準」の一部改正だが、元橋講師はその改正の趣旨について、①国際規格（IEC規格）との整合性、②新製品および新材料に対応した安全性の確保と向上、③基準内容の明確化――の三点を基本にしたものと述べた。

技術基準には電気用品（八種類）の種類ごとに共通事項と個別事項が定められているが、今回改正された共通事項のうちAM機に関係する二点について、簡単な説明があった。

一つは電波雑音の強さについてであり、従来は定格消費電力が一キロワット以下のものに適用していたが、新たにすべての電気用品に適用する規定に変更された。これはIECの国際無線障害特別委員会（CISPR）の規格に適応させたもの。この対応には一年の経過措置があり、来年七月十七日以降に申請する製品に適用されることになっている。

もう一つはブラウン管の周辺部品について、難燃性試験を追加するなど耐熱性規定が強化されたもの。これは従来個別事項だったものが共通事項に入れられ、ブラウン管を有する製品はすべてこの規定が適用されることになった。

電気用品安全検討会の中間報告については、資源エネルギー庁公益事業部の諮問により、電気用品安全規制の諸課題や今後のあり方の基本的方向などを検討し、二月にまとめられたもので、同報告に対する公益事業部の取組み方針について、元橋講師から説明が加えられた。その主な内容は次のとおり。

基準認証制度の国際化について。欧米では基本的に民間の試験機関で試験し認証マークなどを発行するという任意認証制度がとられている。その実態把握のための調査団を近く派遣し調査した上で、独特の行政のあり方である日本で欧米方式を採るとすれば、国やメーカー、試験所などそれぞれどのような役割分担になるのかを含め、国際的な観点から制度そのものを再検討していく。

電気用品安全規制の徹底について。とくに輸入業者に電取法を知らない者もいるので、セミナー開催などでPRを図るとともに、立入検査を強化し違反業者を公表することなど検討中。

認可手続きの効率化について。手続きが煩雑で時間がかかるという指摘もあるので、安全性を損なわない程度に合理化を図る。そのひとつとして、部品を登録しておけばその部品の検査は省略される「部品・材料任意登録制度」を発足させる予定。

このほか事故対策として「製品欠陥マニュアル」や「事故報告要領」を作成したこと、また中小事業者対象の賠償責任保険の普及などを検討していること、新製品や新材料に対応した指定品目の見直しも今後検討する予定となっていることなどについても触れた。

なお同中間報告では事業者数や型式認可件数、事故の件数およびその種類なども載せられている。

それによると電取法対象の製造事業者の登録は国内で八八年に約九千九百件になっており、ここ数年間、毎年約百五十件ずつ増えてきている。外国登録製造事業者も約百二十件あり、八四年には五件しかなかったのが八六年に四十五件、八七年九十二件と急激に増加した。甲種電気用品の輸入事業者は八八年約千四百件で、これは八五年に激減して以降増加し八四年の件数に戻っている。なお乙種についてはいずれも堅調に増加している。

型式認可は八八年に、国産品で約六千七百件あり、八五年の八千五百件以外は毎年六千数百件で推移。輸入品の型式認可は八八年五百件、みなし認可は八十件、型式承認百四十件で、国産品と輸入品を合わせると約七千四百件ある。

事故件数については八八年百四件で、八六年にそれまでの約三倍に急増して以降、年間約百件で推移。ただしこれは通産省に報告があったものに限られている。製品別ではテレビジョン受信機が圧倒的に多い（TVゲーム機の事故はない）。同報告書では、長年使用している製品に対する安全対策も必要としている。

立入検査の状況については、八八年に登録製造事業者三百十七件を検査、うち三分の一の百件に法令違反があり、四件に改善命令が出されている。甲種の輸入事業者の場合は六件調査し、うち四件に法令違反があった。

事故発生の原因については、事故件数の四分の三が製品に起因するものであり、なかでも製品の欠陥によるもののウェイトが高いため、製品の設計、品質管理の面で安全確保に対する意識の向上が求められている。

電気用品の品名・型式の区分・表示の方式・有効期間（関係分）

種別	品名・型式の区分	表示・有効期間
甲種	9．交流電動機応用機械器具（定格AC100～300V、50／60Hz）電動式おもちゃ（電気乗物、電気遊戯盤、その他）、食品自動販売機	▽91－5年
甲種	10．光源応用機械器具（定格AC100～300V、50／60Hz）光源応用遊戯器具	▽94－5年
甲種	11．電子応用機械器具（定格AC100～300V、50／60Hz）電子応用遊戯器具（TVゲーム機など）	▽95－5年
乙種	1．電動応用機械器具（定格AC100～300V、50／60Hz）硬貨計数機、自動販売機、両替機	〒
乙種	3、電子応用機械器具（定格AC100～300V、50／60Hz）ジュークボックス、その他音響機器	〒

現在有効AM機の

電気遊戯盤

▽91-31927　60.10.4　㈱タイトー(東京)
▽91-32134　60.11.12　㈱オリエントエンジニアリング(大阪)
▽91-32253　60.12.10　㈱マックス製作所(大阪)
▽91-32256　60.12.10　㈱第1藤工業(愛知)
▽91-32328　60.12.20　㈱カプコン(大阪)
▽91-32329　60.12.20　㈱タイトー(東京)
▽91-32522　61.2.3　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-32539　61.2.6　ブラザー精密工業㈱(愛知)
▽91-32740　61.3.5　立川電機㈱(大阪)
▽91-32740-1　61.3.5　㈱咲美製作所(大阪)
▽91-33050　61.5.10　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-33083　61.5.15　㈱タイトー(東京)
▽91-33227　61.6.11　㈱友栄(東京)
▽91-33363　61.7.1　㈱シグマ(東京)
▽91-33414　61.7.18　昭和技研工業㈲(埼玉)
▽91-33434　61.7.18　㈱タイトー(東京)
▽91-33479　61.7.31　㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-33506　61.8.2　平和工業㈱(群馬)
▽91-33631　61.8.28　大森電気㈱(東京)
▽91-33632　61.8.28　山久総業㈱(広島)
▽91-33633　61.8.28　ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽91-33698　61.9.6　㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-33699　61.9.6　㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-33783　61.9.24　㈱ナムコ(東京)
▽91-33945　61.10.24　㈱シグマ(東京)
▽91-33993　61.10.30　㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-34182　61.11.28　㈱ナムコ(東京)
▽91-34183　61.11.28　㈱ナムコ(東京)
▽91-34225　61.12.3　㈱トーゴ(東京)
▽91-34226　61.12.3　㈱タイトー(東京)
▽91-34292　61.12.18　㈱タイトー(東京)
▽91-34350　61.12.25　㈱サコム(山梨)
▽91-34361　62.1.6　㈱タイトー(東京)
▽91-34438　62.1.22　㈱ジャレコ(東京)
▽91-34499　62.1.31　㈱関西精機製作所(京都)
▽91-34564　62.2.13　㈱シグマ(東京)
▽91-34662　62.3.3　㈱エクセル(神奈川)
▽91-34663　62.3.3　興東電子㈱(茨城)
▽91-34714　62.3.12　アークテクニコ(大阪)
▽91-34743　62.3.19　高麗精密㈱(埼玉)
▽91-34829　62.4.7　㈱ワンダー(東京)
▽91-34998　62.5.19　太陽電子科学㈱(東京)
▽91-35329　62.7.13　京楽産業㈱(愛知)
▽91-35330　62.7.13　京楽産業㈱(愛知)
▽91-35355　62.7.14　㈱タイトー(東京)
▽91-35363　62.7.14　㈱シグマ(東京)
▽91-35436　62.7.31　㈱ジャレコ(東京)
▽91-35531　62.8.18　㈱ブライトロニクス(神奈川)
▽91-35562　62.8.24　㈱タイトー(東京)
▽91-35566　62.8.24　コナミ工業㈱(兵庫)
▽91-35623　62.9.2　㈱タイトー(東京)
▽91-35624　62.9.2　㈱タイトー(東京)
▽91-35708　62.9.8　㈱オリムピック(埼玉)
▽91-35817　62.10.3　㈱トーゴ(東京)
▽91-35892　62.10.12　㈱ケイアンドユウ商会(大阪)
▽91-35952　62.10.19　京楽産業㈱(愛知)
▽91-35953　62.10.19　京楽産業㈱(愛知)
▽91-36048　62.11.5　㈱ユニバーサル(栃木)
▽91-36129　62.11.11　大洋化学㈱(和歌山)
▽91-36196　62.11.25　㈱トーゴ(東京)
▽91-36197　62.11.25　㈱シグマ(東京)
▽91-36316　62.12.7　㈱ナムコ(東京)
▽91-36409　62.12.14　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-36781　63.2.10　アークテクニコ㈱(大阪)
▽91-36805　63.2.16　㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-36839　63.2.20　データイースト㈱(東京)
▽91-36839-A1　63.3.16　シグマ商事㈱(東京)
▽91-37139　63.3.2　田中興業㈱(大阪)
▽91-37220　63.4.13　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-37221　63.4.13　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-37264　63.4.25　㈱カプコン(大阪)
▽91-37489　63.6.6　電元オートメーション㈱(東京)
▽91-37595　63.6.25　サミー工業㈱(東京)
▽91-37709　63.7.8　㈱ユニバーサル(栃木)
▽91-37710　63.7.8　㈱ユニバーサル(栃木)
▽91-37771　63.7.22　㈱タイトー(東京)
▽91-38059　63.8.25　㈱シグマ(東京)
▽91-38301　63.9.29　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-38433　63.10.24　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-38560　63.11.15　㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-38637　63.11.28　㈱太陽自動機(東京)
▽91-38661　63.11.28　㈱オリムピック(埼玉)
▽91-38683　63.12.3　㈲多摩技術(東京)
▽91-38692　63.12.3　和光電機㈱(東京)
▽91-39129　1.2.2　㈱タイトー(東京)
▽91-39249　1.2.21　電元オートメーション㈱(東京)
▽91-39356　1..3.9　高麗精密㈱(埼玉)
▽91-39515　1.3.29　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-39595　1.4.3　㈱松村製作所(大阪)
▽91-39630　1.4.10　㈱タイトー(東京)
▽91-39760　1.4.28　㈱タイトー(東京)
▽91-39945　1.6.5　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)

な電気用品型式番号表

（昭和60年9月～平成2年8月認可分）

▽91-39989　1.6.8　㈱カプコン(大阪)
▽91-40089　1.6.17　㈱サコム(山梨)
▽91-40126　1.6.20　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-40156　1.6.22　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-40239　1.7.4　㈱カトウ製作所(東京)
▽91-40436　1.7.29　㈱カトウ製作所(東京)
▽91-40446　1.8.1　㈱パル工業(大阪)
▽91-40872　1.10.5　オー・エスプロジェクト㈱(大阪)
▽91-30193　1.10.9　㈱タイトー(東京)
▽91-40911　1.10.13　㈱シグマ(東京)
▽91-41053　1.11.2　電元オートメーション㈱(東京)
▽91-41100　1.11.10　シグマ商事㈱(東京)
▽91-41133　1.11.10　㈱タイトー(東京)
▽91-41283　1.12.5　データイースト㈱(東京)
▽91-41458　2.1.9　㈱カワクス(大阪)
▽91-41723　2.2.20　㈱タイトー(東京)
▽91-41731　2.2.20　レイメイ電機㈱(東京)
▽91-41847　2.3.13　㈲多摩技術(東京)
▽91-41875　1.3.13　㈱かきぬま綜合技研工業(東京)
▽91-41889　2.3.13　㈱トーゴ(東京)
▽91-42154　2.4.23　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-42297　2.5.16　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-42375　2.5.30　㈱ナムコ(東京)
▽91-42437　2.6.8　㈱タイトー(東京)
▽91-42634　2.7.4　テクモ㈱(東京)
▽91-42736　2.7.18　㈱ジャレコ(東京)
▽91-42869　2.8.8　電元オートメーション㈱(東京)
▽91-42935　2.8.17　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-42948　2.8.17　㈱ナムコ(東京)

電気乗物

▽91-13105　60.12.25　㈱ホープ(東京)
▽91-32956　61.4.17　㈱トーゴ(東京)
▽91-34808　62.4.7　信水貿易㈱(東京)
▽91-35115　62.6.6　㈱ナムコ(東京)
▽91-35967　62.10.27　㈱ナムコ(東京)
▽91-36608　63.1.12　真砂工業㈱(東京)
▽91-37361　63.5.14　㈱キディワールド(大阪)
▽91-38438　63.10.24　加藤工業㈱(大阪)
▽91-39153　1.2.9　㈱ホープ(東京)
▽91-40153　1.6.22　㈱タナカ製作所(神奈川)
▽91-40154　1.6.22　㈱トーゴ(東京)
▽91-20813　1.10.9　日本娯楽機㈱(東京)
▽91-30469　1.11.28　㈱ホープ(東京)
▽91-41457　2.1.9　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-41888　2.3.13　㈱トーゴ(東京)
▽91-42053　2.4.11　テクモ㈱(東京)
▽91-42130　2.4.17　㈱トーゴ(東京)

電子応用遊戯器具

▽95-3046　60.10.4　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3050　60.10.12　㈲ケイアンドケイ電子工業(鹿児島)
▽95-3053　60.10.12　㈱テーカン(東京)
▽95-3065　60.11.8　㈱内田製作所(東京)
▽95-3068　60.11.19　㈱カトウ製作所(東京)
▽95-3120　61.5.1　日東エレクトロニクス㈱(大阪)
▽95-3149　61.6.19　ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-3166　61.7.8　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3183　61.8.14　辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-3190　61.9.6　カプコン(大阪)
▽95-3202　61.10.1　㈱シグマ(東京)
▽95-3206　61.10.9　興東電子㈱(茨城)
▽95-3226　61.11.11　コスモ㈱(大阪)
▽95-3227　61.11.11　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3231　61.11.20　㈱タイトー(東京)
▽95-3244　61.12.19　㈱ナムコ(東京)
▽95-3245　61.12.19　テクモ㈱(東京)
▽95-3250　62.1.6　㈱タイトー(東京)
▽95-3259　62.1.28　㈱タイトー(東京)
▽95-3271　62.2.17　㈱コスモ(大阪)
▽95-3284　62.3.2　フタバ産業㈱(三重)
▽95-3290　62.3.24　㈱タイトー(東京)
▽95-3291　62.3.24　データイースト㈱(東京)
▽95-3368　62.4.23　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3323　62.4.28　㈱タイトー(東京)
▽95-3373　62.7.21　㈱カプコン(大阪)
▽95-3374　62.7.21　㈱カプコン(大阪)
▽95-3375　62.7.31　テクモ㈱(東京)
▽95-3389　62.8.24　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3392　62.9.3　㈱府中エレクトロワイヤリング(東京)
▽95-3393　62.9.3　㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-3399　62.9.7　㈱タイトー(東京)
▽95-3400　62.9.7　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3402　62.9.14　辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-3423　62.9.25　㈱ナムコ(東京)
▽95-3424　62.9.25　大森電気㈱(東京)
▽95-3425　62.9.25　大森電気㈱(東京)
▽95-3427　62.10.3　日本物産㈱(大阪)
▽95-3442　62.11.5　㈱ナムコ(東京)
▽95-3447　62.11.10　テクモ㈱(東京)
▽95-3452　62.11.10　㈱ワールド電子(京都)
▽95-3459　62.11.27　㈱シグマ(東京)
▽95-3472　62.12.8　㈱カシオゲーム(東京)
▽95-3481　62.12.23　㈱太陽自動機(東京)
▽95-3482　62.12.24　池上通信機㈱(東京)
▽95-3488　63.1.12　㈱タイトー(東京)
▽95-3507　63.2.16　㈱ナムコ(東京)
▽95-3508　63.2.23　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3518　63.4.5　㈱太陽自動機(東京)
▽95-3527　63.4.20　ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-3551　63.6.10　中日本リース㈱(愛知)
▽95-3572　63.7.16　㈱カワクス(大阪)
▽95-3591　63.8.1　㈱シグマ(東京)
▽95-3604　63.8.23　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3605　63.8.23　㈱カシオゲーム(東京)
▽95-3606　63.8.23　㈱カシオゲーム(東京)
▽95-3607　63.8.23　コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-3614　63.8.23　㈱シグマ(東京)
▽95-3634　63.9.5　㈱カプコン(大阪)
▽95-3635　63.9.5　㈱カプコン(大阪)
▽95-3651　63.9.21　㈱タイトー(東京)
▽95-3696　63.12.3　グリーン電子㈱(東京)
▽95-3716　63.12.20　アルユメ㈱(東京)
▽95-3721　63.12.20　大森電気㈱(東京)
▽95-3729　63.12.24　アルユメ㈱(東京)
▽95-3737　1.1.17　アルユメ㈱(東京)
▽95-3738　1.1.23　船井電機㈱(大阪)
▽95-3751　1.2.9　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3785　1.3.29　㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-3834　1.5.30　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3835　1.6.5　アルユメ㈱(東京)
▽95-3885　1.7.24　㈱ナムコ(東京)
▽95-3886　1.7.24　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3887　1.7.29　㈱シグマ(東京)
▽95-3888　1.7.29　㈱シグマ(東京)
▽95-2888　1.8.14　㈱タイトー(東京)
▽95-3898　1.8.14　テクモ㈱(東京)
▽95-3913　1.8.30　テクモ㈱(東京)
▽95-3918　1.8.30　㈲朝日物産(大阪)
▽95-3925　1.9.5　㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-3926　1.9.5　辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-3929　1.9.8　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-3930　1.9.8　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3933　1.9.12　㈱ケイアンドケイ電子工業(鹿児島)
▽95-3939　1.9.18　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3947　1.9.25　㈲パル(大阪)
▽95-3991　1.11.21　㈱ナムコ(東京)
▽95-3994　1.11.28　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4002　1.12.5　㈱シグマ(東京)
▽95-4003　1.12.5　㈱シグマ(東京)
▽95-4004　1.12.5　㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
▽95-4011　1.12.12　アルユメ㈱(東京)
▽95-4012　1.12.12　㈱岡田商会(京都)
▽95-4022　1.12.25　㈱シグマ(東京)
▽95-4023　1.12.25　㈱セイミツ商事(埼玉)
▽95-4030　2.1.9　コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4078　2.3.13　コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4084　2.3.27　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4131　2.6.15　㈱ジャレコ(東京)
▽95-4142　2.6.19　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-3046　2.7.27　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)

型式の例（今年一月分から）

電気乗物

91-41457　2.1.9　㈱セガ・エンタープライゼス（東京）　単相，100V，220／202W，50／60Hz，連続定格，電動式，電動機の数1，コンデンサー始動誘導電動機（4極，開放型，E種絶縁），器体スイッチ（タンブラー式，銀接点），変圧器A種絶縁及びE種絶縁，定置用，屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし

電気遊戯盤

91-41458　2.1.9　㈱カワクス（大阪）　単相，100V，70W，50-60Hz，連続定格，電動式，電動機の数10，整流子電動機10（2極，全閉型，A種絶縁），器体スイッチ8（コイン式，銀合金接点），変圧器A種絶縁，物品落し盤，屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし

その他の電子応用遊戯器具

95-4030　2.1.9　コナミ工業㈱（兵庫）　100V，320W，ブラウン管（47cm及び51cm，防爆型），保護板なし，絶縁変圧器（開放型，A種絶縁），器体スイッチ（タンブラー式），附属電動機なし，充電式電池なし，外かく（金属，合成樹脂及び木），屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし

The Future Is Now
SNK

潜入せよ、破壊せよ、そして暗殺せよ！

史上最悪のテロリストグループ「ゾルゲ・キング」が放った新型爆弾は数千もの命を一瞬で奪い、人々に死の恐怖を力ずくでプレゼントした。さらに彼らは、自動車メーカーに立てこもり、社員の命と引き換えに同志の釈放を要求…アメリカの決断は、CIA（中央情報局）特殊部署ロイ・ハート少佐に運命を託すことだった。超ド級グラフィックとリアルな3D視点で展開される、白熱の肉弾戦。3次元立体サウンド「スフェロシンフォニー」で忍び寄る無数の気配。武器や情報を手に入れながら、新型爆弾を処理し、8人の幹部をパーフェクトに暗殺せよ！オール・オア・ナッシング、失敗は許されない…。

sphero symphony
3D STEREOPHONIC SOUND
業界初 3次元立体サウンド機能 スフェロシンフォニー

THE SUPER SPY™
ザ・スーパー スパイ

好評発売中!!

サイバーリップ
CYBER-LIP™
10月 発売予定！
50 MEGA

ここはテロリスト達のアジト、
そして同時に兵器工場でもある。

NEO GEO

株式会社 エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号. TEL (06)338-7007 FAX (06)338-7150
営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12. リュンヌヴィラージュビル TEL (03)733-1122 FAX (03)733-1139
SNK CORPORATION 18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:522 6785 SNK COJ.

並行輸入基板について連邦議会で

ベッカム氏が意見陳述

ＡＭＯＡも同様に意見書を議会に提出

並行輸入基板訴訟に敗れた米国のレッドバロン社（本社オハイオ州トレド）のビル・ベッカム社長が七月三十日、連邦議会下院の知的所有権に関する小委員会の聴聞会で意見を述べた。同氏は、米国以外の国のオペレーターと同様の待遇をメーカーに求める、というＡＯＥＴ（アメリカン・オペレーターズ・フォー・イコール・トリートメント）を代表して意見陳述した、としている。

知的所有権に関する小委員会では、コンピューターソフト（家庭用ＴＶゲームのソフトも含まれる）のレンタル営業を禁止する、という著作権法一部改正案について継続して審議を進めており、この聴聞会はそのため開かれたもの。これに対しビル・ベッカム氏らは、並行輸入基板を（米国での著作権所有者に）無断で使用してよいことにする、という内容の法改正案を作って、連邦議会に働きかけていた。

さらに、全米オペレーター協会であるＡＭＯＡ（アミューズメント＆ミュージック・オペレーター協会）は、この小委員会に意見書を提出した。ＡＭＯＡは「値段の高い完成品を買わされている」とし、並行輸入基板を営業使用してもよいよう著作権法を改正すべきだ、とその意見書で述べている。

並行輸入基板について米国の連邦裁判所は、輸入・販売することは違法でないが、営業使用することは著作権侵害に当たるとしており（八九年七月十八日、第四巡回区連邦控訴裁判所判決）、結着している。しかし、連邦議会で法改正する道は残されていた。

ＡＭＯＡのこうした動きは、メーカー協会であるＡＡＭＡ（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）に対して、いわばけんかを売る形になっている。ＡＡＭＡのボブ・フェイ専務は、「八九年中に出荷された百六十機種のＴＶゲーム機のうち、完成品で発売されたのは二十機種にすぎない」と指摘、ＴＶゲーム機市場を安定させる必要性があり、ＡＭＯＡの求めるような法改正はすべきでない、と述べている。

平行輸入基板問題をめぐって、ＡＡＭＡとＡＭＯＡの意見は対立しており、連邦裁判所判決で一段落したと見られていたが、また再び対立を深めつつある。

米国の税関が

カナダ業者逮捕

ＴＶゲーム偽造基板密輸で

カナダのフギ・エレクトロニクス社（オンタリオ州ウッドブリッジ）のドミニック・フラジエロ社長が、ＴＶゲームの違法（コピー）基板と取引していたとして七月十三日に、米国のニューオーリンズで税関（カスタム）に逮捕された。

ＡＡＭＡによると、これは著作権侵害、密輸、そして重罪ほう助の疑いによるもの。フラジエロ社長は逮捕後、保釈されたが、旅行はカナダとニューオーリンズの間に制限されている。刑事公判（トライアル）は九月中にも開かれる予定。

フラジエロ社長は八六年十二月にも、カナダのＲＣＭＰ（米国のＦＢＩに相当する捜査機関）により摘発を受け、偽造基板をオリジナル基板と偽って販売したことで詐欺の疑いで取り調べられたことがある。結局フラジエロ社長自身の刑事責任は問われないことになったが、カナダの裁判所はフギ・エレクトロニクス社を有罪とし、罰金刑を言い渡した。

今回の摘発についてフラジエロ社長は、正規の基板を取引きしていたものであり、米国税関による取り調べはまったく不当としている。しかし、真偽のほどは公判の結果を待つしかない。

ＡＡＭＡの調査担当、ビル・キドウェル氏は今回の摘発について、「長期にわたり調査してきた結果である」と説明、「ＴＶゲーム機の著作権と商標権を保護するため、米国税関は調査を継続している。今回の摘発以外にも、ＲＣＭＰの協力を得て現在なお多数の偽造基板事件を調べている」と語っている。

アタリゲームズ社が

ＬＡＩ社に勝訴

独占販売権めぐる訴訟で

米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は八月八日、オーストラリアの大手業者であるレジャー＆アライド・インダストリーズ社（ＬＡＩ、本社パース、マルコム・スタインバーグ社長）グループとの二年間に及ぶ訴訟に勝った、と発表した。

これは八八年九月、ＬＡＩグループのひとつであるアベル社が、オーストラリアにおいてアタリゲームズ社製品の独占的販売権を持っているのに、その契約をアタリゲームズ社が破ったとして訴訟を起こしたもの。両社の間で契約書は交されておらず、いわゆる口約束のようなものだったらしい。アベル社は損害賠償金として三百六十万ドルをアタリゲームズ社が支払うよう求めた。

これに対しアタリゲームズ社は、同社製品について個別にアベル社に独占的販売を認める方式を長年採ってきており、アベル社の主張は自分勝手な作りごとにすぎない、と反論した。

サンフランシスコでの連邦地方裁判所で、陪審を伴うトライアル（集中審理）が八月二日に終り、アベル社の主張をすべて退ける陪審員の評決が下った。

アタリゲームズ社では「マルコム・スタインバーグ氏が、この不確かな訴訟を通じて、これまで得たこともない権利を作り出そうとしたことに、衝撃を受けたし失望もした。当社製品の販売に関して、逆効果となる利害の衝突がオーストラリアにはあったのだろう」としている。

この訴訟でスタインバーグ氏は、ＬＡＩグループがオーストラリアのＡＭ機市場で六〇％のシェアを確保している、と述べた。この数字が正しいかどうかは別にして、オーストラリアではＬＡＩ社以外にもうひとつ大手グループとして、アソシエーテッド・レジャー社（ＡＬ）グループがあり、両グループはしばしば衝突を繰り返している。

香港　**Bondeal Charts**　九龍

トップ10ビデオゲーム

8/18	8/11	機種名（メーカー名）	週数
1	1	マジックソード（カプコン）	3
2	2	スマッシュＴＶ（ウィリアムズ）	6
3	7	コンバットライブス（テクノス）	7
4	4	ライディングファイターズ〔トライゴン〕（コナミ）	13
5	5	サンダーフォックス（タイトー）	7
6	3	ボナンザブラザーズ（セガ社）	7
7	－	ワールドカップ '90（テクモ）	32
8	8	ムスタング（ＵＰＬ）	10
9	－	コラムス（セガ社）	21
10	－	パッシングショット（セガ社）	62

トップ５完成品ビデオ

8/18	8/11	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ビッグラン（ジャレコ）	29
2	2	アフターバーナー（セガ社）	3
3	3	ハードドライビング（アタリゲームズ）	29
4	5	スーパーオフロード（レーランド）	72
5	4	スーパーハングオン（セガ社）	156

タイムアウト社のＭ＆Ａは完了

ＥＢＭＥ社に吸収

米国でも有数の大手オペレーター会社、タイムアウト・ファミリー・アミューズメント・センターズ社はこのほど、エジソン・ブラザーズ社の娯楽部門、エジソン・ブラザーズ・モール・エンターテイメント社（本社セントルイス）に買い取られ、同社に吸収されたのに伴い、バージニア州フェアファックスにあったタイムアウト社の事務所は閉鎖された。

タイムアウト社は、セガ社の完全子会社のセガ・オブ・アメリカ社（本社サンフランシスコ）が八六年十二月に買収したもので、三年半で手離したことになる。これに伴いセガ社がカリフォルニア州にあるシルバラード・リゾートを取得した、という未確認情報がある。これらについてセガ社は一切コメントしていない（本紙第382号「海外の話題」参照）。

話題のマシン

「NEO・GEO」で「サイバーリップ」
特殊工作員活躍
SNKから喫茶ロケ用キャビネットも

「NEO・GEO」のゲームソフト「サイバーリップ」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から十月上旬発売となる。また同システムの喫茶ロケ用キャビネット「19インチ・テーブルMVS」が、同社から八月中旬発売となった。

「サイバーリップ」は、アクションシューティングゲームで、軍用スーパーコンピューター"サイバーリップ"が突然狂い出し、その管理下にあるアンドロイド兵士やエイリアンたちが、人類を襲撃し始めたため、特殊破壊工作員となった"リック"と"ブルック"が"サイバーリップ"破壊へと向かうというもの。二人同時プレイも可能。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

八方向レバーはプレイヤーの移動と、うち四方向は発射方向を兼ねている。ボタンでアイテムによる武器の選択、発射、ジャンプを行ない、レバーとの組合わせで空中での制御、スライディング、素早い飛び降りなどができる。

七ステージ構成でニューヨーク旧市街、宇宙要塞の住居地区や工場地区などが展開するが、宇宙要塞ではエレベーターで上がるか下がるかを選択しながらステージを進行させていくのが特徴。各ステージの最後には巨大な敵が出現する。特定の敵を倒すとアイテムのいろいろな武器をストックでき、選択して使える。また空中を自由に歩けたり、周囲にいて攻撃してくれる"コアボット"という特殊アイテムもある。持ち人数がすべてやられるとゲーム終了。カセット定価二万八千円。

サイバーリップ

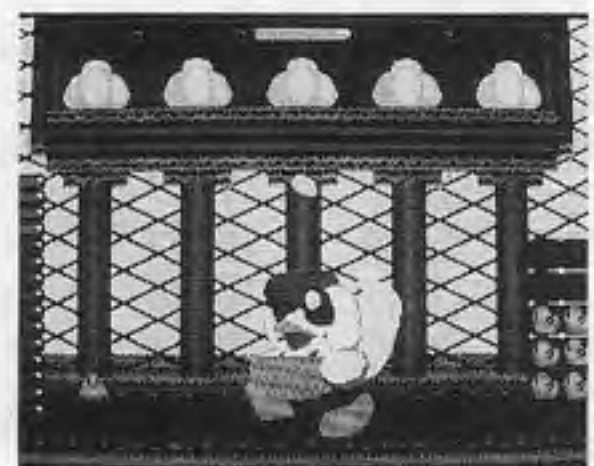
キャビネット「19インチ・テーブルMVS」は喫茶ロケ用に開発されたコンパクトなテーブル型で、ゲームカセットは四本まで収納可能。カセットの交換は前面で簡単にでき、メンテナンスもスピーディーに行なえるような設計になっている。外部スピーカーはハイファイステレオ。ヘッドホンジャックは二つ付いている。なお同社では喫茶ロケ用キャビネット第二弾も開発中で、近く発売の予定。

19インチ・テーブルMVS

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

TVプライズゲーム機
ヒヨコを助ける
コナミから「コケッコ!!」

TVプライズゲーム機「コケッコ!!」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から九月二十日発売となる。

これは同社"ミニ・エンターテイメントシステム"第二弾となるもの。TV画面（14インチ）の上部にお尻を向けて座っている五羽のニワトリが、ランダムに卵を産み落とし、地上に落ちる前にヒヨコにかえる。プレイヤーはカゴを持ったニワトリを左右へ移動させ、ヒヨコをカゴで受け取っていく。ただしヒヨコにかえらない卵もあり、これを取っても得点にはならない。こうしてタイマー内に一定数のヒヨコを受け取ると景品カプセルが払い出される。ヒヨコを三匹地上に落としてしまうかタイマー切れでゲーム終了。十円と百円硬貨の2ウェイ。景品は46―48ミリカプセル使用で百個収納可能。OP価格二十四万八千円。

コケッコ!!

ベンツ、フェラーリなど
名車をモデルに
ミゼッティのバッテリーカー4種

海外の名車をモデルにしたバッテリーカー四機種が、ミゼッティ工業㈱（本社東京、橋本敬造社長）から今年一月以降発売となっている。その内容は次のとおり。

「M146型ベンツ」「M147型フェラーリF40」＝いずれも一人乗り。サイズも同じで幅六九・五センチ、長さ一二三・五センチ高さ四十六センチ。定価（工場渡し）は「ベンツ」が四十九万円、「F40」が四十八万五千円。

「M148型BMW」「M149型ポルシェカレラ」＝いずれも二人乗りで幅八六センチ、長さ一二〇センチ、高さ四六センチ、四十九万円。

四機種ともエンジン音付き。DC12Vバッテリーを二個搭載し長時間稼働が可能。バッテリーボックスはワンタッチで取りはずしできる。

M146型ベンツ

M147型フェラーリF40　　M148型BMW　　M149型ポルシェカレラ

話題のマシン

クレーン機「フェアリー・キャッスル」
4人用で小型化
タイトー、TV機キャビネット「MM－5」も

4人用クレーン機「フェアリー・キャッスル」が八月末日、またミディ型TV機キャビネット「MM―5」が七月中旬、いずれも㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から発売となった。

「フェアリー・キャッスル」は、同社「ムーンキャッスル」のコンパクトバージョン。六角形の台に景品を入れた透明の円柱を組合わせ、最上部には城壁がデザインされている。また円柱には三日月の上に乗った妖精のイラストが描かれている。周囲の四方向から四人が同時にプレイできる。景品テーブルは回転しないので、取りたい景品のあるところでプレイする。前後ボタンで二本爪のクレーンを移動させ、キャッチボタンを押すとクレーンが下がり、うまく景品をつかめば自動的に景品落としロへ運ぶ。景品はぬいぐるみを使用し、入れ替えは円柱部分の四つの扉を開けて行なう。メロディー付き。十円と百円硬貨の2ウェイ方式。本体のサイズは幅、奥行きともに一八一センチ、高さ二一二センチ。定価百六十万円。同社では「大型でないロケーションでも中央に設置でき、省スペースとなりアイキャッチ効果も高めることになる」としている。

ミディ型TVゲーム機キャビネット「MM―5」は、25インチブラウン管を組込んだもので、二人用操作盤が付いている。上部にはインストラクションシートをはさみ込む透明プレートが取り付けられている。コンパクトでメンテナンスのしやすいことを特徴としている。

本体の配色は操作盤から上が白色になっており、下部には四色（ブルー、ピンク、バイオレット、グリーン）が用意されているので、カラフルに並べてロケの雰囲気を変えることもできる。サイズは幅七四センチ、奥行き九四・五センチ、高さ一〇〇センチ。重量は約百キログラム。消費電力一二〇ワット。定価二十八万八千円。

フェアリー・キャッスル

MM－5

450ミリのレール走行式
積み木の汽車で
真砂工業の「トイトレイン」

四百五十ミリゲージのレール走行式乗物機「トイトレイン」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から七月以降発売となっている。

これは積み木で作ったようなユニークなデザインの機関車（二人乗り）と客車（四人乗り）を連結したもので、配色は赤、青、黄、緑などが使われており、カラフルで人目を引く。

作動中に電子音によるメロディーが流れ、音声合成によるメッセージも出るほか、汽笛も鳴る。同機は受注生産により販売されており、八十メートルレールと機関車一両、客車二両（計三両連結で定員十人）の標準セット定価（工場渡し価格）で八百万円となっている。

トイトレイン

「ガンダム」カードなど
人気漫画を使用
バンプレストのプライズ機3種

ゲームの結果によりキャラクターカードを払い出すプライズマシン「SDガンダム戦士」「アンパンマンのスケボーコースター」が二月以降、「ラブラブチャンス・おまじないサリー」が六月以降、いずれも㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から、発売となっている。

いずれも機種名に入っている人気漫画に登場するキャラクターを描いたカードを払い出すもの。

「SDガンダム戦士」と「アンパンマン――」は、ハンドルを回した強さに応じて盤面のコース上をLEDランプが走り、「アタリ」で止まればカード一枚、「大アタリ」で三枚が払い出される。いずれもOP価格十九万八千円。カードは二万四千枚セットでOP価格四万八千円。

「おまじないサリー」は1リールの回胴式。ストップボタンにより同じようにカードを払い出す。OP価格二十六万七千円。

ラブラブチャンス・おまじないサリー

アンパンマンのスケボーコースター

SDガンダム戦士

豊かさ〈3〉

山川萬里

山間の僻地に住んで高校に勤めている友人Iの手紙によれば、今や高校というのは何から手をつけていいのか分らない状態になってしまっているという。

あれだけ問題になった校門での圧死という事件が起きても、結局は根本的な解決は一向にはかられることがなく、その後の高校での生活はそれをも鵜のように飲みこんであいもかわらず、のっぺらぼうのような面貌の捕えどころのないような日が過ぎているだけだ。

あまりにも問題が多過ぎて何から手をつけていいのか分らないから、結果としてはその日暮らしということになってしまう。

何かの作業を続けて成果を積み重ねてゆくという、一日一日を大事に過ごして、その先にそれに応じた結果を期待すること、計画をもつことが不可能になってしまったとIは言っている。

神戸の高校で起きた事件というのは、そういう泥濘の中を歩き続けているような状態の教育の中でほんの一寸突出した行為、しかもその突出した行為というのは、あの事件さえ起きなかったら、多分兵庫県の教委もあの行為については好意をもっていた筈である、という状況の中で起きたものだとIはみている。

一日一日を叮嚀に生きることを何よりも大切にしてきたIにとって、学校はまさに異次元の社会になってきたようだ。

寮でいつもきちっとしていたIの身辺のこと、代官山で飲んだ挙句、オスカー・ワイルドやボードレールのデカダンスの話が終る頃に、そっと含羞をうかがわせながら、

「観念としてはデカダンスのもつ美というのは充分に分るけど、実際の生活でのデカダンスということになるとぼくには到底ついてゆくことは出来ないようだ」

と言って、暫く間をおき、言おうか言うまいか考えた後でIは言葉を続けた。

「実はね、ぼくの母は何から何まで整理整頓されていないと気がすまない人でね。例えば蒲団を敷く時には畳の縁と蒲団との関係が直角か平行でなければならないとおもいこんでいる」

「だから、ぼくは小さい時から机の上に筆箱や本を置くのに常にこの直角と平行という位置関係を叩きこまれてきたんだ。

一事が万事、新聞を読みおえて下に置く場合でも、まず新聞の隅をきちっとあわせて、折りたたみ、畳の縁に平行、直角という位置に置かなければ小言がとんでくる」

「休みの日など、母を見ていると面白かったよ。

家の中、あるいは家に置かれているものはすべて塵ひとつないように磨きこまれていないといけない。ついでそれらが置かれている状態は常に直角平行の関係であらねばならぬ。それを点検して回っているのだね」

「ほう、一日中点検に費やされてしまうの」

「いや いや、点検しおわって、すべてがいい状態であれば卓子の前に座ってほっと一息ついてお茶をいれたり、珈琲をいれたりして家族との団欒を楽しむわけだ」

「すべて世はこともなしという状態でお母さんとしては大満足なのだろうね」

「それがさ、そこで満足出来ないのがうちの母なんだ」

「どうして」

「お茶を飲みながら、卓子の位置、茶箪笥の位置、照明器具の位置、まあ家具が置かれているそれぞれの位置がもっともいい状態であるかどうかが気になってくる」

「お茶を飲みおえると、お茶の片づけをさっさとおえ、何かの家具を動かしはじめて部屋の模様替えをやる」

「大変な人なんだ」

「うん、だから母以外の家族にとって、休日に母が家にいることは苦痛だったのだが、一方で家政について誰も全然気にしなくてもいいというのはこの母のおかげだと、口には出さないけど感謝していたね」

そういうIにとって、今の高校生、あるいは今の高校生の家族、また今の教師たちの生活は全然見えてこない。

昭和三十年代、Iが教師になった時代であるのだが、この時代の生徒は今にしておもえば文字通り選ばれた人として存在していた。中学を卒業する人の大部分が特に田舎では就職してしまう時代で、集団就職というのがニュースの歳時記がわりにもなっていた。

この時代の教師がおそれていたのは、教壇の上で生徒の質問に応えることが出来ずに立往生させられることだけであった。

生徒は教師を教壇で立往生させるために、教師は教壇で立往生させられないように、お互いに切磋琢磨していた時代であり、政治的には革新の立場が常識であった。

特に昭和三十年代のはじめの頃には、Iが通学していた高校と大学の関係をみると、大学から合格通知がきても、高校での単位が取得出来ず、高校を卒業出来ないからその大学には行けないという場合がざらにあった。

いわゆる大学入試の対象になっていた大学というのは国公立で十数校、私学ではほんの二、三校であった。

国公立の大学でも教育制度が新制度になり旧高校、旧専門学校が大学に昇格したものについては、大宅という評論家が駅弁大学という蔑称を呈して、これがうけがよくて当時の流行語になっていた。

今までは県庁所在地でも大学がない土地のほうが多かったのに、国鉄の駅で駅弁を売っているぐらいの規模の中都市にもみな軒並に大学が新設されたというのである。

駅弁大学には地元の高校からの進学者は殆んどなかった。地元の大学の実状を知っているものにとっては、それが大学であると認識するのは困難であるようだった。

昭和三十年代の前半においては、大学のレヴェルよりも、もっと高いレヴェルの高校がかなり多かった。

Iが高校の教師になったのはその頃のことである。

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	クイズH.Q.（タイトー）	Quiz H.Q.* (Taito)	7.76
2	3	雷電（セイブ／テクモ）	Raiden (Seibu)	7.29
3	2	マジックソード（カプコン）	Magic Sword (Capcom)	6.75
4	4	ＴＭＮＴ〔タートルズ〕（コナミ）	TMNT [Turtles] (Konami)	6.67
5	9	コラムス（セガ社）	Columns (Sega)	6.57
6	12	テトリス（セガ社）	Tetris (Sega)	6.56
7	7	ワールドスタジアム '90（ナムコ）	World Stadium '90 (Namco)	6.54
8	8	アウトゾーン（東亜プラン／テクモ）	Out Zone (Toaplan)	6.53
9	10	ムーンウォーカー（セガ社）	Michael Jackson's Moonwalker (Sega)	6.41
10	5	ワールドカップ '90（テクモ）	World Cup '90 (Tecmo)	6.36
11	6	大工の源さん（アイレム）	Hammerin' Harry (Irem)	6.14
12	14	Ｍ.Ｖ.Ｐ.（セガ社）	M.V.P. (Sega)	5.94
13	13	ファイナルファイト（カプコン）	Final Fight (Capcom)	5.85
14	11	コンバットライブス（テクノス／テクモ）	Combatribes (Technos)	5.84
15	29	戦場の狼 II（カプコン）	Mercs (Capcom)	5.83
16	18	エア・デュエル（アイレム）	Air Duel (Irem)	5.56
17	23	ボナンザ・ブラザーズ（セガ社）	Bonanza Bros. (Sega)	5.51
18	24	スーパーマスターズ（セガ社）	Super Masters (Sega)	5.50
19	28	トライゴン（コナミ）	Lighting Fighters [Trigon] (Konami)	5.47
20	25	ハテナ？の大冒険（カプコン）	Adventure Quiz II* (Capcom)	5.45
21	21	ダークシール（データイースト）	Gate of Doom [Dark Seal] (Data East)	5.34
22	30	上海 II（サン電子）	Shanghai II (Sun Electronics)	5.33
23	15	カプコンワールド（カプコン）	Capcom World* (Capcom)	5.30
24	17	サンダーフォックス（タイトー）	Thunder Fox (Taito)	5.29
25	26	ムスタング（ＵＰＬ）	Mustang (UPL)	5.28

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ）	Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	9.21
2	2	エアインフェルノ（デラックス）（タイトー）	Air Inferno (Deluxe) (Taito)	7.50
3	4	ビーストバスターズ（ＳＮＫ）	Beast Busters (SNK)	7.43
4	6	Ｇ－ＬＯＣ（デラックス）（セガ社）	G-LOC (Deluxe) (Sega)	6.95
5	3	ＷＧＰ（デラックス）（タイトー）	WGP (Deluxe) (Taito)	6.92
6	7	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ）	Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	6.73
7	8	ビッグラン（ジャレコ）	Big Run (Jaleco)	6.69
8	9	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社）	Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.56
9	10	バトルシャーク（タイトー）	Battle Shark (Taito)	6.30
10	12	アウトラン（デラックス）（セガ社）	Out Run (Deluxe) (Sega)	6.29
11	17	コンチネンタルサーカス（タイトー）	Continental Circus (Taito)	6.13
12	18	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	Operation Thunderbolt (Taito)	5.91
13	13	ターボアウトラン（セガ社）	Turbo Out Run (Sega)	5.90
14	11	ウイニングラン鈴鹿ＧＰ（ナムコ）	Winning Run-Suzuka GP (Namco)	5.82
15	19	Ｓ.Ｃ.Ｉ.（タイトー）	S.C.I. (Taito)	5.63

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	麻雀トリプルウォーズ 2（日本物産）	Mahjong Triple Wars II* (Nichibutsu)	6.42
2	1	麻雀レモンエンジェル（ホームデータ）	Mahjong Lemon Angel* (Home Data)	5.92
3	4	麻雀大予言（ビデオシステム）	Mahjong Prediction* (Video System)	5.68
4	2	麻雀遊戯（ビスコ）	Mahjong Play* (Visco)	5.53
5	3	麻雀ねらえ！トップスター（日本物産）	Mahjong Top Star* (Nichibutsu)	5.25

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	オペラ座の怪人（データイースト）	Phantom of The Opera (Data East)	7.00
2	3	ローラーゲームズ（ウィリアムズ）	Rollergames (Williams)	6.29
3	6	ジョーカーズ（ウィリアムズ）	Jokerz! (Williams)	6.00
4	2	ワールウインド（ウィリアムズ）	Whirl Wind (Williams)	5.75
5	5	バンザイラン（ウィリアムズ）	Banzai Run (Williams)	5.50

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

9月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＴＭＮＴ〔タートルズ〕（コナミ）	9.14
2	Ｇ－ＬＯＣ（セガ社）	9.03
3	ハード・ドライビング（アタリゲームズ）	8.75
4	フォートラックス（ナムコ／アタリゲームズ）	8.67
5	ギャラクシーフォース（セガ社）	8.11
6	スマッシュＴＶ（ウィリアムズ）	8.10
7	ピッグスキン（ミッドウェー）	7.88
8	オフロード（レーランド）	7.73
9	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.73
10	ツーデュード・オフロード（レーランド）	7.71
11	マークス〔戦場の狼〕（カプコン）	7.58
12	ビーストバスターズ（ＳＮＫ）	7.58
13	Ｓ.Ｃ.Ｉ.（タイトー）	7.53
14	ターボアウトラン（セガ社）	7.49
15	ワールドサッカー・ファイナルズ（レーランド）	7.38
16	アウトラン（セガ社）	7.19
17	ビッグラン（ジャレコ）	7.17
18	スーパーハングオン（セガ社）	7.11
19	チェイスH.Q.（タイトー）	7.11
20	スタンランナー（アタリゲームズ）	7.10
21	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	7.05
22	クライムファイターズ（コナミ）	6.85
23	アフターバーナー（セガ社）	6.77
24	バトルシャーク（タイトー）	6.55
25	スーパーモナコＧＰ（セガ社）	6.58

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ムーンウォーカー（セガ社）	8.29
2	トップランディング（タイトー）	8.00
3	ＷＧＰ（タイトー）	7.25
4	ピッグアウト（レーランド）	7.08
5	ＶＳドクターマリオ（任天堂）	6.75

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ファイナルファイト（カプコン）	8.92
2	ＮＥＯ・ＧＥＯ（ＳＮＫ）	8.52
3	コンバットライブス（テクノス）	8.10
4	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス）	8.00
5	サンダージョーズ（アタリゲームズ）	8.00
6	サンダーフォックス（タイトー）	7.90
7	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	7.89
8	カダッシュ（タイトー）	7.88
9	ハイドラ（アタリゲームズ）	7.74
10	オフロード・トラックパック（レーランド）	7.58
11	Ｍ.Ｖ.Ｐ.（セガ社）	7.56
12	バイオレンスファイト（タイトー）	7.50
13	ゲート・オブ・ドーム〔ダークシール〕（データイースト）	7.45
14	エイリアンズ（コナミ）	7.16
15	エアバスター（金子／シャープイメージ）	7.14
16	ゴールデンアックス（セガ社）	7.06
17	ワールドカップ '90（テクモ）	7.00
18	ライティング・ファイターズ〔トライゴン〕（コナミ）	6.83
19	アーチライバルズ（ミッドウェー）	6.77
20	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.73

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダイナー（ウィリアムズ）	9.03
2	バック・ツー・ザ・フューチャー（データイースト）	8.55
3	ワールウインド（ウィリアムズ）	8.40
4	ラジカル（ミッドウェー）	8.33
5	エルバイラ（ミッドウェー）	8.09
6	アースシェイカー（ウィリアムズ）	8.09
7	オペラ座の怪人（データイースト）	7.95

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Overseas Readers Column

Games For "Super Famicom" Unveiled

New game exhibition for Nintendo

On August 28 to 29, an exhibition of new game softwares for Nitendo "Super Famicom", "Famicom" and "Gameboy" was held at the International Trade Center, Harumi, Tokyo. backed up by Nintendo, it was held for the first time in last November by "Shoshinkai", an organization of domestic distributors dealing in Nintendo's products. The current exhibition is the 2nd such occasion.

The current exhibition was participated by 71 "Third Party" companies which develop and manufacture the games cartridges for Nintendo's software, and by Nintendo. The participants unveiled new games only for Nintendo's home videos. In particular, learning that new games for "Super Famicom" will be unveiled, many traders visited the exhibition.

Nintendo Co., Ltd. has already announced that "Super Famicom" with a built-in CPU will be released on November 21. The company will manufacture/ship "Super Famicom" at the rate of 300,000 sets/month (in Japan only). At the current exhibition, Nintendo unveiled 4 games (including one prototype) for "Super Famicom". Nintendo will ship "Super Mario World" and car-race game "F-Zero" from November 21, followed by "Pilot Wings" on December 21, and "Sim City" in April 1991.

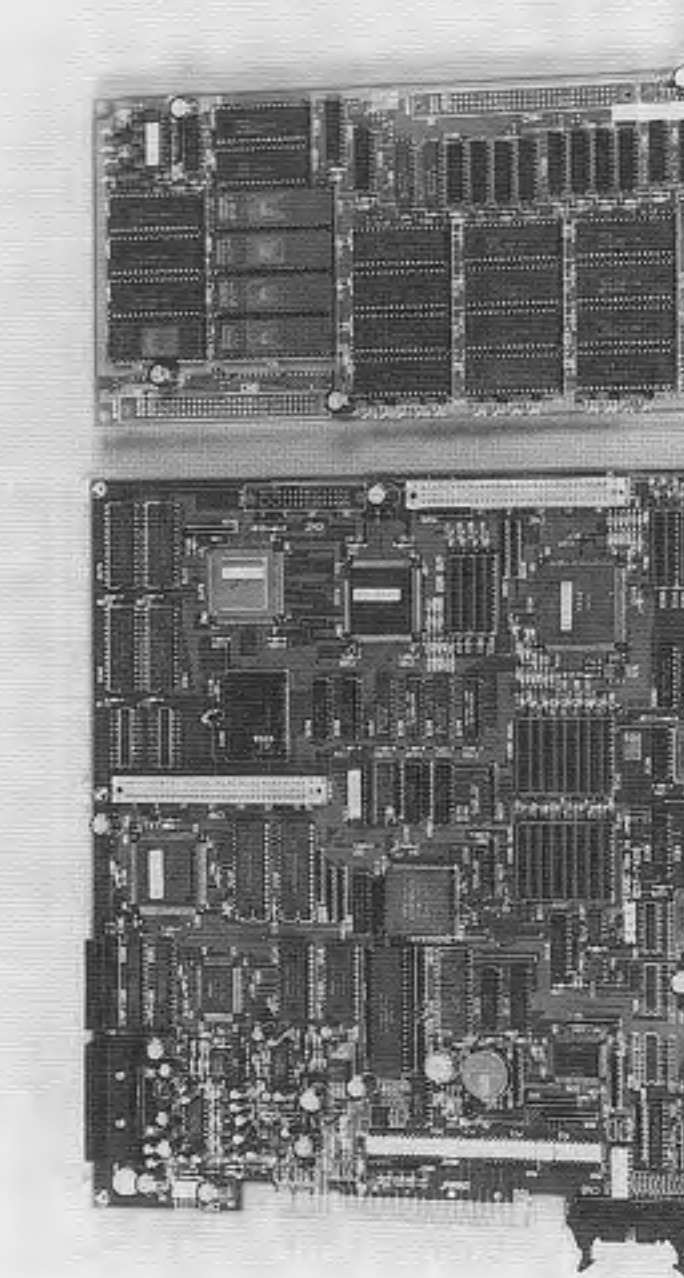
"Third Party" companies are also proceeding with research and development (R & D) of games for "Super Famicom". Capcom unveild "Final Fight", Imagineer "Populous", Jaleco "Big Run", Konami "Gradius III", and Seta "Gadulin". These will be shipped in the coming December. As new games to be sold in the next year, Irem unveiled "R-Type II", and Taito "Dadius II Special".

On August 28, Hotishi Yamauchi, president of Nintendo, delivered about an hour's lecture at a square installed in the exhibition hall, and before the audience exceeding 2,000 he stressed that, although "Super Famicom" takes over knowhow of "Famicom", it is quite different from the latter. The 2-day exhibition was visited by more than 10,000 traders, and vast majority of them are thought to have come to see games for "Super Famicom". Yamauchi predicts that, if "Super Famicom" remains in short supply even in the fall of 1991, an unprecedented boom will come.

Sega's R & D Shows "System 32" Board

Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, announced that it has recently succeeded in developing a system board "System 32" using a 32-bit CPU for the first time for coin-op video games. Sega will unveil new games using the "System 32" at JAMMA Show '90 (October 3 - 4, Tokyo).

According to Sega, it has spent two years in research and development (R & D) of "System 32". At present, coin-op videos with a built-in 16-bit CPU are accepted to be standard. Recently however, home videos with a 16-bit CPU (Sega's "Genesis", Nintendo's "Super Famicom") are appearing on the market, apart from the conventional ones with an 8-bit CPU. Therefore, it has become necessary to use a higher performance 32-bit CPU for coin-op videos. Sega incorporated 32-bit CPU chips in the main CPU and an 8-bit CPU in the CPU for sound, and added 6 gatealleys to them to complete the "System 32" board.

By replacing a sub board for memory, the "System 32" board can change the game. Compared to Sega's 16-bit CPU system board, it assures sharper screen images and enables an expression about 5 times as fine as that by the 16-bit CPU system. As the first video game using "System 32", Sega will ship a car drive game in December, followed by new games at a pace of one title every three months. Sega becomes the first manufacturer of coin-op videos that manufactures videos with a built-in 32-bit CPU.

"System 32" board of Sege

Atari Games Wins In Avel Lawsuit

Atari Games Corporation, Milpitas, CA, USA, announced on August 8 that it has won a jury verdict in a two year old lawsuit brought by Australia's largest video game distributor/operator over the right to exclusively distribute the entire line of Atari Games' arcade products in Australia.

According to the announcement, Avel Pty. Ltd., one of several Australian video game companies owned by Malcolm Steinberg, fileda lawsuit in September 1988, claiming that Atari Games had breached an oral and implied contract that would have given Avel exclusive distribution rights for all Atari products in Australia for an unlimited period of time. Atari Games, which had for many years granted distribution right to Avel only on a game-by-game basis, countered that Avel's claims were simply self-serving fabrications. Avel was seeking $3.6 million in compensatory damages as well as unspecified punitive damages.

A two week trial, heard by a jury in the U.S. Federal District Court in San Francisco, ended on August 2, 1990, with a unanimous verdict in favor of Atari Games on all claims brought by Avel. "Atari Games has been a leader in the video game industry for many years andhas excellent long-term relationship with all of its distributors throughout the world," stated an Atari Games spokesperson.

"Atari Games was shocked and disappointed when Malcolm Steinberg instigated this unwarranted lawsuit to create rights he did not have. As an importer/operator, we believe a conflict of interest existed that had a negative impact on the distribution of Atari Games product in Australia," the spokesperson said. Malcolm Steinberg admitted during the trial that his companies control sixty percent of Australia's video game market.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート ── TAITO

華やかさを演出!!タイトー・アミューズメント・マシン

夢さそうメルヘンの世界が楽しめます!!

FAIRY CASTLE

フェアリー・キャッスル

ムーン・キャッスルをコンパクトにした感じ。省スペース・省エネが生かせます!!

●同時に4人がゲームを楽しめる、コンパクト・サイズのクレーンボックスです。
●かわいいお城の外観が夢をさそって、お子様からおとなの方まで、幅広く楽しめるゲームです。

仕様■高さ 2120㎜／直径 1810㎜／半径 950㎜　消費電力:107W　型式認可番号■▽91-42437

カワイイ宝物がいっぱい!大型サイズの夢のお城!!

MoonCastle™

ムーン・キャッスル

お子さまからおとなの方まで幅広い人気のムーン・キャッスル。8人同時プレイできます!!

●同時に8人がゲームを楽しめる大型サイズのクレーンボックスです。
●装飾電球を250個も使い、メリーゴーラウンドのような華やかさです。
●お子様からおとなの方まで、楽しく遊べる夢いっぱいのゲームです。

〈遊び方〉
①前後ボタンを押して、クレーンを狙った景品の所まで移動させます。
②キャッチボタンを押すと、クレーンが下がり景品をキャッチします。
③自動的にポケットまで移動します。
仕様■横幅 2560㎜/奥行 2560㎜/高さ 2340㎜ 最大消費電流■13A
消費電力:1.3kW/AC100V　型式認可番号■▽91-41133

タイトーMM-5にはこんな利点がアリ!!

★コンパクト ★斬新なデザイン
★メンテナンスのしやすさ

MM-5

MM-5でスペースが有効に使えます。

仕様■キャビネット寸法:横幅 740㎜/奥行 945㎜/高さ 1000㎜
重量■約100kg　使用電源■AC100V(50/60Hz)　消費電力■120W
TVモニター■25インチ・カラー　型式認可番号■▽95-3651
※仕様及び外観は予告なく変更する事があります。

株式会社タイトー　本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3　TEL:(03)222-4888